



# GIANT YATZY FAMILY



Yatzy går ut på att "slå" så många av tärningsformationerna som finns med på det bifogade resultatblocket. Den som vinner är den som har fått högsta poäng.

## Ett Yatzydrag

Ett grundkast görs av den som börjar spelet, alla 5 tärningarna. Efter det kastet har man rätt till 1-2 omkast. Man kan slå om valfritt antal tärningar. Räkna den sammanlagda poängen och för över det i resultatblocket.

### Förslag på spelupplägg:

- Spela tärningskombinationen på resultatblocket uppifrån och ned.
  - Spela först igenom övre delen av i valfri ordning, sedan den nedre delen i valfri ordning.
  - Spela tärningskombinationen på resultatblocket i valfri ordning.
- Om inga spelaren inte får några poäng får spelaren sätta en nolla i respektive ruta (i valfri ruta om spelalternativ 3 valts)

## Yatzispelets olika tärningsformationer

Spara Ettor-Sexor Ettor och sexor, summan av lika tärningar räknas. Exempel 1,1,1,3,5 ger 3 poäng.

## Bonus efter övre halvan:

Över 63 poäng eller mer i protokollets övre del ger 50 extra poäng.

## Ett par/Två par

Den sammanlagda summan räknas. OBS! Båda paren måste vara olika. 2, 2, 2, 2, 5 gäller inte som 2 par.

## Tretal/Fyrtal

Summan av lika tärningar räknas, exempelvis tre 4:or (12 poäng) alt fyra 2:or (8:a poäng)

## Liten Straight

Slå 1,2,3,4,5 på 3 slag. Kastet ger 15 poäng.

## Stor Straight

Slå 2,3,4,5,6 på 3 slag. Kastet ger 20 poäng

## Kåk

Summan av valfritt par och tretal. Exempelvis 3,3,3,6,6. Paret och tretalet ska vara olika. Sammanställ summan och fyll i resultatblocket.

## Chans

Poäng av summan som tärningarna visar på ett slag.

## Yatzy

Alla tärningar visar samma siffra. 50 poäng.



Yatzy går ud på at slå så mange af de terningformationer, der er med på den vedlagte pointblok. Vinderen er den deltager, der har fået flest point.

## Et Yatzyspil

Et grundkast foretages af den, der begynder spillet, med alle 5 terninger. Efter det kast har man ret til 1-2 omkast. Man kan slå et valgfrit antal terninger igen. Tæl pointene sammen og før tallet over i pointblokken.

### Forslag til spil:

- Spil terningkombinationen på pointblokken oppefra og ned.
- Spil først den øverste del i valgfri rekkefølge, derefter den nederste del i valgfri rekkefølge.
- Spil terningkombinationen på pointblokken i valgfri rekkefølge.

Hvis ikke spilleren får nogen point, skal spilleren sætte et nul i det respektive felt (i valgfrit felt, hvis spelalternativ 3 er valgt)

## Yatzispillets forskellige terningformationer

Gem 1:ere-6:ere 1:ere og 6:ere, samt summen af lige terninger tælles. Eksempel: 1,1,1,3,5 giver 3 point.

## Bonus efter øverste halvdel:

Over 63 point eller mere i pointblokkens øverste del giver 50 ekstra point.

## Et par/To par

Den sammanlagte sum tælles. OBS! Begge par skal være forskellige. 2,2,2,2,5 gælder ikke som 2 par.

## Tre ens/Fire ens

Summen af ens terninger tælles, eksempelvis tre 4:ere (12 point) alt. fire 2:ere (8 point)

## Yatzy-spillets forskellige terningkombinasjoner

Spar på enere–seksere Enere til seksere, summen av like terninger teller. Eksempel: 1, 1, 1, 3, 5 gir 3 poeng på enere.

## Lille Straight

Slå 1,2,3,4,5 i 3 slag. Kastet girer 15 point.

## Stor Straight

Slå 1,2,3,4,5 i 3 slag. Kastet girer 20 point.

## Fuld hus

Summen af valgfrit par og tre ens. Eksempelvis 3,3,3,6,6. Parret og de tre ens skal være forskellige. Læg summen sammen og skriv det i pointblokken.

## Chancen

Point af den sum, som terningerne viser i et slag.

## Yatzy

Alle terninger viser samme tal. 50 point.



Yatzy går ut på å «slå» så mange som mulig av terningkombinasjonene som vises på den vedlagte resultatblokken. Vinneren er den som får den høyeste poengsummen.

## En Yatzy-omgang

Den som starter spillet gjør et grunnkast med alle de 5 terningene. Etter grunnkastet har spilleren rett til 1-2 omkast, totalt 3 kast. I omkastet kan spilleren slå et valgfritt antall terninger. Regn ut de samlede poengene og overfør dem til resultatblokken.

### Forslag til spillopplegg:

- Spill terningkombinasjonene på resultatblokken ovenfra og ned (tvungen).
- Spill først kombinasjonene i den øvre delen i valgfri rekkefølge, deretter den nedre delen i valgfri rekkefølge (deltvungen).
- Spill terningkombinasjonene på resultatblokken i valgfri rekkefølge (utvungen).

Hvis spilleren ikke får noen poeng, må spilleren sette en strek i den relevante rutten (i valgfri rute ved utvungen spill).

## Bonus etter øvre halvdel:

63 poeng eller mer i øvre del av blokken gir 50 ekstra poeng.

## Ett par / To par

Den samlede summen teller. OBS! Parene må være ulike. 2, 2, 2, 2, 5 teller ikke som 2 par.

## Tre like / fire like

Summen av like terninger teller, f.eks. tre 4-ere (12 poeng) eller fire 2-ere (8 poeng).

## Liten straight

Slå 1, 2, 3, 4, 5 på tre kast. Kastet gir 15 poeng.

## Stor straight

Slå 2, 3, 4, 5, 6 på tre kast. Kastet gir 20 poeng.

## Hus

Summen av valgfritt par og tre like. For eksempel 3, 3, 3, 6, 6.

Paret og de tre like skal være forskellige. Regn ut summen og overfør til resultatblokken.

## Sjanse

Samlet antall øyne som terningene viser etter ett kast.

## Yatzy

Alle terningene viser samme tall. 50 poeng.

## Täyskäsi (Mökki)

Valinnaisen parin ja kolmoisluvun summa. Esimerkiksi 3,3,3,6,6.

Parin ja kolmoisluvun on oltava erilaisia. Summa lasketaan yhteen ja merkitään pöytäkirjaan.

## Sattuma

Pisteiksi lasketaan yhden heittovuoron silmälukujen summa.

## Yatzy

Viisi samaa silmälukua. 50 pistettä.

## Yatzy-heittovuoro

Pelin aloittaja heittää ensimmäisenä. Hän heittää kaikki 5 noppaa. Sen jälkeen pelaajalla on oikeus 1-2 uuteen heittoon. Peläjä voi valita, montako noppaa heittäävät uudelleen. Laske pistete yhteen ja merkitse ne pöytäkirjaan.

### Pelivaihtoehtoja:

- Pöytäkirja täytetään järjestysessä ylhäältä alas.
- Ens in täytetään pöytäkirjan yläosaa valinnaisessa järjestysessä ja sitten pöytäkirjan alaosaa valinnaisessa järjestysessä.
- Pöytäkirja täytetään valinnaisessa järjestysessä. Jos kukaan pelaajista ei saa kelvollista yhdistelmää, pelaaja voi merkitä ruutuun nolla pistettä (valinnainen ruutu, jos on valittu pelivaihtoehto 3)

## Yatzi-pelin eri noppayhdistelmät

Ykköset-kuutoset Ykköset ja kuutoset, samojen silmälukujen summa lasketaan. Esimerkiksi 1,1,1,3,5 antaa 3 pistettä.

## Bonus yläosan mukaan:

Yli 63 pistettä tai enemmän pöytäkirjan yläosassa antaa 50 lisäpistettä.

## Yksi pari/Kaksi paria

Yhteissumma lasketaan. Huom! Molempien parien tulee olla erilaisia. 2, 2, 2, 2, 5 ei lasketa 2 pariksi.

## Kolmoisluku/Neloisluku

Samojen silmälukujen summa lasketaan, esimerkiksi kolme 4:a (12 pistettä) tai neljä 2:a (8 pistettä)

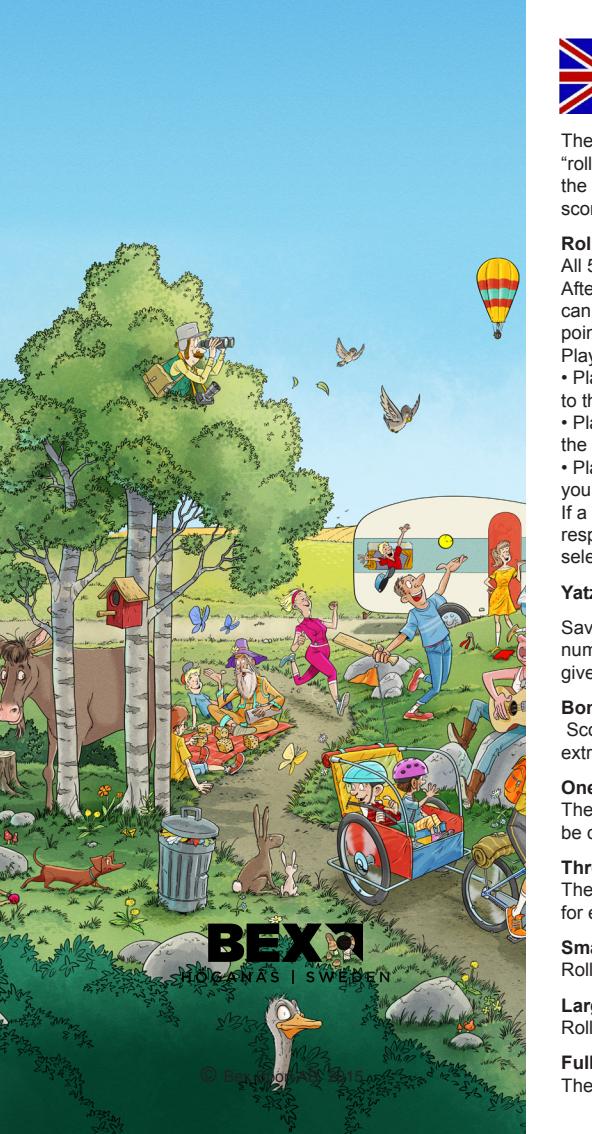
## Pieni suora

Heittä 1,2,3,4,5 kolmella heitolla. Heitto antaa 15 pistettä.

## Iso suora

Heittä 2,3,4,5,6 kolmella heitolla. Heitto antaa 20 pistettä





The object of Yatzy is to obtain the highest score by "rolling" as many of the dice formations that are listed on the enclosed score pad. The person who gets the highest score is the winner.

#### Rolling the dice

All 5 dice are rolled by the person who starts the game. After that roll, you have a right to 1-2 additional rolls. You can roll a selected number of dice again. Add up the total points and enter those on the score pad.

Playing suggestions:

- Play the dice combination on the score pad from the top to the bottom.
- Play through the upper section first in any order and then the lower section in any order.
- Play the dice combinations on the score pad in any order you like.

If a player gets no points, the player puts a 0 in the respective box (in an optional box if game alternative 3 is selected)

#### Yatzy's different dice combinations

Save Ones-Sixes Ones and sixes, the total of the same numbers on die faces are counted. Example: 1,1,1,3,5 gives 3 points.

#### Bonus after the upper section:

Scoring 63 points or more in the upper section gives 50 extra points.

#### One pair/Two pair

The total sum is counted. IMPORTANT! Both pairs must be different. 2, 2,2, 2, 5 does not count as 2 pair.

#### Three of a kind/Four of a kind

The sum of the same numbers on die faces are counted, for example three 4's (12 points) or four 2's (8 points)

#### Small Straight

Roll 1,2,3,4,5 in 3 rolls. The roll gives 15 points.

#### Large Straight

Roll 2,3,4,5,6 in 3 rolls. The roll gives 20 points.

#### Full House

The total of a selected pair and three of a kind. For

example, 3,3,3,6,6.

The pair and three of a kind must be different. Add up the total and enter the result on the score pad.

#### Chance

The points you get is the total on the die faces after one roll.

#### Yatzy

All die faces show the same number. 50 points.



Bei Yatzy geht es darum, alle Würfelkombinationen, die auf dem beiliegenden Spielblock angegeben sind, zu würfeln. Der Spieler, der am Ende die höchste Punktzahl hat, gewinnt.

#### Spielregeln

Gespielt wird mit 5 Würfeln. Es wird reihum gewürfelt und in jeder Runde darf man bis zu 3 Mal hintereinander würfeln. Der erste Wurf erfolgt mit 5 Würfeln, beim 2 und 3. Mal darf man Würfel zur Seite legen und mit den verbleibenden weiter würfeln. Die Gesamtpunkte werden zusammengezählt und auf dem Spielzettel eingetragen. So kann z. B. gespielt werden:

- Die Würfelkombinationen auf dem Spielzettel von oben bis unten durchspielen.
- Zuerst den oberen Block in beliebiger Reihenfolge spielen, anschließend den unteren Block in beliebiger Reihenfolge spielen.
- Die Würfelkombinationen auf dem Spielzettel in beliebiger Reihenfolge spielen.

Wenn ein Spieler keine Punkte erhält, wird in dem entsprechenden Feld die Punktzahl „0“ eingetragen (in einem beliebigen Feld, wenn die 3. Spielvariante gewählt wurde).

#### Spielzettel

Einer bis Sechser, es zählen jeweils nur die Einer, Zweier usw., die anschließend addiert werden. Beispiel: Der Wurf 1,1,1,3,5 ergibt 3 Punkte.

#### Bonus

Wenn man im oberen Block mindestens 63 Punkte erzielt hat, gibt es einen Bonus von 50 Extrapunkten.

#### Ein Zahlenpaar/Zwei Zahlenpaare

Es werden alle gewürfelten Augen zusammengezählt. ACHTUNG! Die beiden Zahlenpaare müssen unterschiedlich sein. 2, 2,2, 2, 5 gilt z. B. nicht als 2 Zahlenpaare.

#### Dreierpasch/Viererpasch

Die Summe der Würfel mit der gleichen Punktzahl wird zusammengerechnet, z. B. drei Vierer (12 Punkte) oder vier Zweier (8 Punkte).

#### Kleine Straße

Wurf der Zahlenkombination 1,2,3,4,5 (mit drei Würfen) Die Kleine Straße bringt 15 Punkte.

#### Große Straße

Wurf der Zahlenkombination 2,3,4,5,6 (mit 3 Würfen). Die Große Straße bringt 20 Punkte.

#### Full House

Eine beliebige Kombination von 3 gleichen Zahlen und 2 gleichen Zahlen anderer Art. Beispiel: 3,3,3,6,6. Die Gesamtsumme der Zahlen wird auf dem Spielzettel eingetragen.

#### Chance

Alle Augen eines Wurfes werden zusammenaddiert.

#### Yatzy

Ein Wurf mit 5 gleichen Zahlen beliebiger Art. 50 Punkte.



Het doel van Yatzy is om zo veel mogelijk dobbelsteen-combinatie te behalen die op het meegeleverde scoreblokje staan. Degene met de meeste punten wint.

#### Ein Yatzy-beurt

Als eerste worden alle vijf de dobbelstenen gegooid. Daarna mag nog 1-2 keer opnieuw worden gegooid. Er mag een willekeurig aantal dobbelstenen opnieuw worden gegooid. Tel het totale aantal punten op en schrijf het op het scoreformulier.

Speelsuggesties:

- Speel de dobbelsteencombinaties op het scoreformulier van boven naar beneden.
- Speel eerst het bovenste deel in willekeurige volgorde en

vervolgens het onderste deel in willekeurige volgorde.

- Speel de dobbelsteencombinaties op het scoreformulier in willekeurige volgorde.

Als de speler geen punten krijgt, moet er een nul worden ingevuld in het bijbehorende vakje (in een willekeurig vakje bij speelsuggestie 3).

#### De verschillende dobbelsteencombinaties bij Yatzy

Enen-zessen verzamelen Enen en zessen verzamelen, het totaal van de gelijke dobbelstenen wordt opgeteld. Voorbeeld: 1,1,1,3,5 levert 3 punten op.

#### Bonus na de bovenste helft:

Bij 63 punten of meer in het bovenste deel van het formulier krijg je 50 extra punten.

#### Ein paar/twee paar

De totale som wordt geteld. Let op! De twee paren moeten verschillend zijn. 2, 2,2, 2, 5 telt niet als 2 paar.

#### Drie gelijk/vier gelijk

De som van de gelijke dobbelstenen wordt opgesteld, bijvoorbeeld drie vieren (12 punten) of vier tweeën (8 punten)

#### Kleine straat

Binnen 3 beurten 1,2,3,4,5 gooien. Levert 15 punten op.

#### Grote straat

Binnen 3 beurten 2,3,4,5,6 gooien. Levert 20 punten op.

#### Full House

De som van een willekeurig paar en drietal. Bijvoorbeeld 3,3,3,6,6.

Het paar en het drietal moeten verschillend zijn. Tel het op en vul de punten in.

#### Kans

De punten van de dobbelstenen in een worp.

#### Yatzy

Alle dobbelstenen zijn gelijk. 50 punten.

#### Grande Suite

Obtenez 2, 3, 4, 5, 6 en 3 lancers. Donne 20 points.

#### Full

Somme de trois dés de la même valeur et de deux dés de la même valeur. Par exemple 3, 3, 3, 6, 6. La paire et le brelan doivent être différents. Faites la somme et remplissez la feuille de score.

#### Chance

Les points obtenus sont la somme de la valeur des dés en un seul coup.

#### Yahtzee

Les cinq dés identiques. 50 points.

#### Un lancer de Yahtzee

Un lancer de base est effectué par le joueur qui commence le jeu, les 5 dés en même temps. Après ce lancer,

il est possible de relancer 1-2 fois. On peut relancer au

choix certains des dés. Comptez la somme des points et

inscrivez cette somme sur la feuille de score.

Proposition de déroulement du jeu :

- Jouez les combinaisons de dés de la feuille de score de haut en bas.

- Jouez tout d'abord la partie supérieure dans un ordre de votre choix, ensuite la partie inférieure dans un ordre de votre choix.

• Jouer les combinaisons de dés sur la feuille de score dans l'ordre de votre choix.

Si aucun joueur n'obtient de points, le joueur inscrit un zéro dans la case correspondante (dans une case au choix si la variante de jeu 3 a été choisie)

#### Les différentes combinaisons de dés du Yahtzee

Gardez les uns - six Les uns et les six, la somme de la valeur des dés identiques est comptée. Par exemple 1, 1, 1, 3, 5 donnent 3 points.

#### Prime après la partie supérieure

Un score d'au moins 63 points dans la partie supérieure de la feuille donne une prime de 50 points.

#### Une paire / Deux paires

La somme de la valeur de la paire ou des deux paires est marquée. Attention ! Les deux paires doivent être différentes. 2, 2, 2, 2, 5 ne comptent pas comme 2 paires.

#### Brelan/Carré

La somme de la valeur des dés identiques est marquée, par exemple trois 4 (12 points) ou quatre 2 (8 points)

#### Petite Suite

Obtenez 1, 2, 3, 4, 5 en 3 lancers. Donne 15 points.